

PODtext

Numer 10

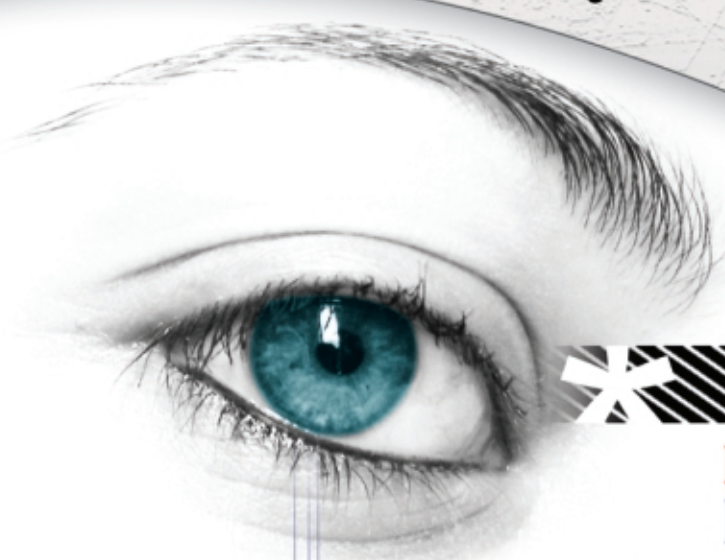
Maj 5/2006



Bohaterowie
znowu w akcji
Macierz Inside
Wojskiem
i prawem

Byłeś już u nas? Nie?

Sprawdź co słychać na
Przełącz Gumowego Ucha!



NIETUZINKOWI MANIACY INTERNETU GWARANTUJĄ:

- ✗ gorące dyskusje na każdy temat
- ✗ nietypowe odpowiedzi na najprostsze pytania
- ✗ ratunek dla skołatanych nerwów o każdej porze dnia i nocy
- ✗ informacje o najnowszych numerach **PODtext-u**
- ✗ drogę na skróty czyli **Shoutbox**
- ✗ ... przewijający się nieustannie motyw chomika

ShoutBox

[Wto 13:46] **Levis**: Dżizu, dżizu, nie wytrzymom, wszyscy...

[Wto 14:12] **PeWueR**: W sensie, ze chomika?

[Wto 14:37] **Levis**: Wszyscy majo po chomoku, a ja ni man...

[Pią 11:34] **Pawlikus**: A po co Wam te chomiki?

[Pon 0:30] **Levis**: Do oklejania taśmą - to oczywiste.

[Pon 17:43] **Pawlikus**: Ale brutal z Ciebie 😊

Wpisz wiadomość:



Tematy

! Ogłoszenie: Jak zacząć?

[FAQ] Tweaking
[Odt do strony 1, 2]

Oddam BANA w dobre ręce...

WR
[Odt do strony 1, 2]

[FAQ] Celowanie

[FAQ] Gra Zespołowa

[server] Zmiany

[mapa] Fuel Dump

[mapa] Railgun

[mapa] Wurzburg Radar

[mapa] Goldrush

[mapa] Seawall Battery

[mapa] Sima Oasis

[FAQ] XP



MOŻESZ TEŻ LICZYĆ NA BARDZIEJ PRZYZIEMNE ZALETY JAK:

- ✗ szybki serwer
- ✗ przejrzystość
- ✗ wygodny dostęp do informacji

Zainteresowany? **Zajrzyj na**
www.pgu.webhop.org

PODstępniak

Dziwny to był miesiąc, żeby nie powiedzieć smutny. Mamy nowych mini-strów: edukacji Romana Giertycha i rolnictwa Andrzeja Leppera. Polski selekcjoner Paweł Janas wybierając kadrę na mundial zaskoczył wszystkich nie biorąc najlepszych i zastępując ich mało znanymi piłkarzami. Dudek po decyzji selekcjonera obraził się na piłkę nożną i rozważa odejście ze sportu. Spłonął jeden z najstarszych zabytków Gdańska – kościół św. Katarzyny – w niewyjaśnionych do tej pory okolicznościach. To, niestety, nie koniec feralnego maja 2006. Smutne wieści nadeszły 23. dnia miesiąca – odeszła od nas legenda Kazimierz Górski, trener tysiąclecia zmarł w szpitalu MSWiA w Warszawie po ciężkiej chorobie nowotworowej. W tym miesiącu jeszcze wizyta papieża Benedykta XVI w Polsce – oby nie wydarzyło się nic nieplanowanego. Z nadzieją patrzę w przyszłość – oby ta zła passa szybko się skończyła.

PeWueR



Chlebuś szczególnej urody - str. 16



Bohaterowie znowu w akcji - str. 4

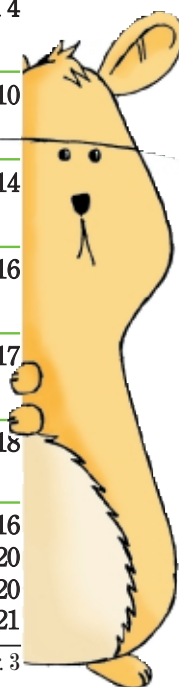


Wojskiem i prawem

- str. 10

Spis treści:

PODstępniak	strona 3
TEMAT NUMERU	
Bohaterowie znowu w akcji	strona 4
KRWIĄ PISANE	
Wojskiem i prawem	strona 10
SKOWYT	
Macierz Inside	strona 14
KRYPTA	
Chlebuś szczególnej urody	strona 16
WSPOMNIENIE	
Kazimierz Górski 1921 – 2006	strona 17
IMPERIUM	
BEST SELER	strona 18
STAŁE	
Czajnik	strona 16
Partnerzy	strona 20
Stopka redakcyjna	strona 20
Numery archiwalne	strona 21



Bohaterowie

W czasach, gdy ludzie w naszej części Europy oglądali świat zza zasłony Berlińskiego Muru, a w świeżo powstałej III RP żołnierze Armii Czerwonej ociężałe zaczynali szykować się do powrotu do domów, na świat wyszła gra pod mało znanym tytułem King's Bounty.

16 lat później swoją światową premierę ma inny – bardziej znany i oczekiwany – tytuł Heroes of Might and Magic V.

Piąta już odsłona z serii gier zapoczątkowanych przez King's Bounty, a znanych bardziej jako seria Heroesów, budziła emocje już wiele miesięcy wcześniej i choć wciąż nikt nie potrafi powiedzieć, co jest w tej grze takiego magicznego, to jednak nie ma wątpliwości, że coś takiego w niej jest na pewno. Coś co przyciąga, oczarowuje i nie pozwala oderwać się od monitora przez długie godziny, a po kilku latach wciąż bawi tak samo.

Fanów Heroesa ten przydługi wstęp najpewniej nudzi, więc czas najwyższy przejść do konkretów. Przyjrzyjmy się więc jej trochę dokładniej i sprawdźmy, czy piąta część zasługuje na piątkę.

Wrażenia wizualne

Pierwsze, co rzuca się w oczy po odpaleniu gry, to trójwymiar – ale nie rzut izometryczny znany z części



czwartej, tylko prawdziwy, w pełni dynamiczny trójwymiar podobny do tego z Warcrafta 3.

Po krótkiej rozgrywce jednak okazuje się, że nowe 3D potrafi być trochę uciążliwe – kamera często porusza się ociężałe, a zbliżenie na niektóre miejsca z niewyjaśnionych przyczyn są niewykonalne w taki sposób, jak by się chciało. I o ile w widoku świata trudno mówić o szczególnych problemach w tej kwestii, to już podczas walki ujawnia się mankament polegający na ograniczonej ruchomości kamery do takiej płaszczyzny, że maksymalne zbliżenie można uzyskać tylko na niewielki obszar w samym centrum planszy, a w celu obserwacji pola bitwy z jednostkami umieszczonymi na dwóch jego przeciwstawnych końcach trzeba korzystać z niemalże całkowitego oddalenia.

Równocześnie jednak świadczy to bardzo dobrze o rozległości pola bitwy, a własnoręczne zbliżenia nie są niezbędne, bo gra dysponuje sporą gamą losowych efektów specjalnych takich jak chociażby właśnie zbliżenie na atakowaną jednostkę.

Skoro jesteśmy już przy grafice i polu bitwy, to należy wspomnieć o czarach, które w nowej części pod względem wizualnym robią powalające wrażenie. O ile w Heroes IV połowa czarów wyglądała jak kule różniące się między sobą jedynie kolorami, a pozostałe czary zwykle sprowadzały się do pojawiającego się nad głową jednostki lekko animowanego symbolu, co też większych emocji nie budziło, o tyle w Heroes V jest już na co popatrzeć. Implozja niczym eksplozja nuklearna czy deszcz meteorów przypominających atak rakietowy, których nie powstydzilyby się najnowsze RTS-y, to jest to, czego w Heroesach niewątpliwie brakowało.

znowu w akcji



Czary są jednym z tych elementów nowej gry, których efektywności nie sposób oddać na screenach – to po prostu trzeba zobaczyć na żywo. Drugim podobnym elementem jest widok miast – sprawa tutaj jest niemalże analogiczna. Heroes IV zarówno pod względem czarów, jak i widoku miasta wykazywał spory rozwój wsteczny w stosunku do swego poprzednika Heroesa III, w którym te elementy robiły znacznie lepsze wrażenie optyczne.

Heroes V wraca tu do dobrych tradycji z Heroesa III i oferuje nam piękne, a jednocześnie prawdziwie trójwymiarowe i w pełni obrotowe widoki.

Nie jest to jednak jedyna rzecz, w której wrócono do rozwiązań

z Heroesa III. Wręcz przeciwnie – Piątka zdaje się być niemalże całkowitym powrotem do Heroesa III. Trzeba sporo czasu, żeby dostrzec jakiegokolwiek podobieństwa do Heroesa IV.

Cechy, zdolności, umiejętności

I tak Bohater dysponuje czterema znanymi z H3 cechami, czyli Attack, Defence, Spellpower i Knowledge, co znacznie upraszcza ocenę danego herosa i poprawia przejrzystość, ale równocześnie zmniejsza możliwości decyzji i wpływania na różne aspekty rozgrywki.

W kwestii umiejętności mamy coś mieszanego między H3 a H4.

Mamy Skills oraz zależne od nich Abilities. Każdy bohater dysponuje 6 miejscami na skille, z czego pierwszy zajęty jest zawsze przez skilla rasowego. Każdy skill natomiast ma 3 miejsca na podległe sobie Abilities.

Co jednak ciekawe, Abilities również dysponują różnymi dodatkowymi umiejętnościami, które możemy nabyć dopiero po wyuczeniu danej Abilities, zamiast jednej z trzech podstawowych umiejętności wynikających z danego skilla.

Same skille i abilities w większości swym działaniem, nazwami, a nawet ikonkami są żywcem wzięte z H3 – niektórym tylko się zmieniła nazwa, jak na przykład Eagle Eye, który zwie się teraz Arcane In-

Jednostki podstawowe:

Heaven	Inferno	Necropolis	Sylvan	Dungeon	Academy
Peasant	Imp	Skeleton	Pixie	Scout	Gremlin
Archer	Horned Demon	Zombie	Blade Dancer	Blood Maiden	Gargoyle
Footmen	Hell Hound	Ghost	Hunter	Minotaur	Iron Golem
Griffin	Succubi	Vampire	Druid	Dark Rider	Mage
Priest	Hell Charger	Lich	Unicorn	Hydra	Djinn
Cavalier	Pit Fiend	Wight	Treant	Shadow Witch	Rakshasa Ranis
Angel	Devil	Bone Dragon	Green Dragon	Shadow Dragon	Colossi

tuition, ale nadal symbolizowany jest przed dobrze znaną z Trójki głowę orla.

Jest też trochę nowych umiejętności – zwłaszcza dotyczy to umiejętności rasowych, które w całości zostały wymyślone na nowo.

Niestety, jest też pewne niedociągnięcie – mianowicie o ile w podglądzie każdego skilla widzimy 3 umiejętności, do jakich dostęp dany skill daje, o tyle w podglądzie samych umiejętności nie ma już żadnej informacji na temat, jakich dodatkowych umiejętności można się spodziewać w wyniku posiadania tej właśnie umiejętności.

Inaczej mówiąc informacje na temat rozwoju bohatera są niewystarczające. Podobnie jest ze specjalnymi zdolnościami różnych stworów – mamy bowiem listę umiejętności danej istoty, ale opisu tych umiejętności już próżno szukać. Co prawda daje to większą radość z odkrywania, jednakże nie każdy ma możliwość spędzenia kilkudziesięciu godzin nad zdemasko-

waniem takich dość podstawowych informacji.

Zamki

W kwestii dostępnych w Piątce zamków nie ma specjalnego zaskoczenia – 6 dobrze znanych zamków: Heaven, Inferno, Necropolis, Sylvan, Dungeon i Academy.

W każdym zamku 7 hierarchicznych jednostek z jednym ulepszeniem do każdej, czyli klasyczne rozwiązanie z H3.

Największą zmianę odczuł zamek elfów, który w H5 nazywa się Sylvan. Nie ma tam miejsca na krasnoludy, ani na jednostkę Elf, bowiem tak jak u ludzi większość jednostek reprezentowana jest przez rasę ludzką, tak samo u Sylvanów zarówno Blade Dancer, Hunter, jak i Druid są elfami o charakterystycznych, długich, uszach – co jednak ciekawe, te uszy są długie w poziomie, nie w pionie, jak to się przyjęło w świecie fantasy.

Pojawił się też drugi zamek elfów, tyle że tym razem ciemnych –

a został nim Dungeon, w którego murach obok Dark Elfów schronienie znalazły także Hydry, a same elfy dosiadają sporych rozmiarów Jaszczurek, co mocno przypomina elementy zapomnianego już zamku Fortress z H3.

Academy z kolei nawet z samej nazwy wskazuje na kontynuację pomysłu z H4. Lodowate Tower odeszło w zapomnienie – Academy, choć z niewielkimi zmianami w jednostkach w stosunku do H3, tutaj jest podniebnym, słonecznym, hinduskim miastem pełnym magii i charakterystycznych budowli przeplatanych palmami, a bohaterowie tego zamku dosiadają słoni.

Gdy przyjrzymy się wszystkim zamkom i stworom, okaże się, że Heroes coraz bardziej zrywa z klasycznym światem fantasy na rzecz oryginalnego i niepowtarzalnego świata Heroesa. I tak w H4 już praktycznie przestali istnieć zielonoskórzy (goblinoidy) – jedynym po nich śladem były słabe orki w zamku chaosu.

W H5 po zielonoskórach pozostało już ledwie wspomnienie. Podobnie dla krasnoludów miejsce się już nie znalazło nie tylko w mieście elfów, ale w ogóle w całej grze.

Próżno też szukać takich jednostek jak Cyklopi, Harpie, Beholdery, czy Behemoty, a Nagi zastąpione zostały przez Rakshasa Rani – olbrzymie humanoidy o lwich głowach i niebieskiej skórze.

Magia

Podobnie jak w innych wielu dziedzinach, tak i w magii H5 zrywa z nowinkami Heroesa IV i kieruje się raczej w stronę Heroesa 3. W najnowszej części Heroesów mamy więc 4 szkoły magii, ale już niepodzielone wedle żywiołów jak w H3 – teraz do naszej dyspozycji oddano: Destructive Magic, Light Magic, Dark Magic oraz Summoning Magic.

Zniknął także podział na główną szkołę magii i dwie poboczne. Każdy zamek uczy po równo czarów z trzech szkół równocześnie, a Academy po wybudowaniu odpowiedniego budynku częściowo nawet ze wszystkich czterech.



Czarów ogólnie wydaje się być dość mało, jednakże wynika to z tego, że bardzo dużą rolę w tej kwestii przejęły umiejętności. To znaczy, nie ma już na przykład osobnego czaru Bless i Mass Bless – jest tylko Bless, a żeby móc rzucać Mass Blessy wystarczy zdobyć odpowiednią umiejętność. Podobnie umiejętności potrafią dodać do naszej książki magii czary o zwiększonej liczbie zadawanych obrażeń, czy innym ulepszeniem działania w stosunku do czaru podstawowego. Co ważne jednak, w wyniku tych umiejętności czar podstawowy nie jest zastępowany przez nasz czar ulepszony, a tylko pojawia się on obok w księdze czarów z odpowiednio zmienioną nazwą i zwiększonym użyciem many.

Wielkim usprawnieniem jest też czar Summon Creature dostępny dla każdej rasy po wybudowaniu wyższego poziomu wieży magów. Pozwala on za zero many przenieść dowolną liczbę dowolnych jednostek z ostatnio wizytowanego miasta do rzucającego czar bohatera. W ten prosty sposób w końcu rozwiązano problem tak męczącej w poprzednich częściach



konieczności ciągłego wracania do zamku po jednostki.

Walka

Bitwa to, niestety, spory powrót Heroesa III głównie z racji bohatera, bo o ile w H4 dobrze rozwinięty bohater, czy też nawet grupka takich bohaterów skupiona w jednej armii potrafiły być skuteczniejsze

niż nie jedna wielka armia jednostek, o tyle w H5 bohater znów wyliczał za pole bitwy i objął rolę pomocniczą. Choć nie ogranicza się wyłącznie do rzucania czarów – może też zaatakować dowolną jednostkę na polu bitwy w zależności od swej rasy – w walce wręcz, strzelając z łuku, lub ciskając magicznym pociskiem. Jednak obrażenia zadawane przez herosa nie są

Rasa – Zdolności i budynki specjalne

Heaven – Training Ground – Pozwala za opłatą trenować ludzkie jednostki niższego poziomu do poziomu wyższego tzn. chłop -> łucznik -> piechurów -> kapłan -> kawalerzysta
I tak zamiast posiadać 200 chłopów możemy posiadać 200 kawalerzystów (jeśli tylko mamy wystarczająco dużo gotówki).
Counterstrike – umiejętność bohaterów, która między innymi pozwala obniżyć koszty trenowania jednostek.

Inferno – Sacrificial Pit – budynek umożliwiający poświęcanie jednostek wymieniając je na punkty doświadczenia dla naszego herosa.
Gating – pozwala jednostkom poświęcić turę na przyznanie większej liczby sobie podobnych jednostek w dowolne miejsce na polu bitwy.

Necropolis – Shine of the Netherworld – budynek umożliwiający transformowanie dowolnych jednostek w odpowiadające im jednostki undeadów.
Necromancy – po walce daje określoną liczbę szkieletów wskrzeszonych z zabitych przeciwników.

Sylvan – Avenger – pozwala wybrać bohaterowi ulubionego wroga, bądź ulubionych wrogów, którzy będą otrzymywali znacznie zwiększone obrażenia. Aby wybrać istotę na ulubionego wroga trzeba najpierw zabić dwie neutralne jednostki tej istoty.
Minusem jest to, że wyboru i zmiany ulubionego wroga dokonać można wyłącznie w mieście po wybudowaniu *Avenger's Guild*.

Dungeon – Elemental Chains – zdolność pozwalająca uzyskiwać olbrzymie bonusy do obrażeń przy budowaniu odpowiedniej kolejności ataku w zależności od reprezentowanych przez jednostki żywiołów. Umiejętność bardzo trudna do szczegółowego wyjaśnienia bez rozpisywania się na całą stronę.
Ritual Pit – pozwala poświęcać jednostki dla trwałego zwiększenia tygodniowego przyrostu Shadow Witches i Minotaurów

Academy – Artificier – pozwala tworzyć artefakty dla jednostek – np. zwiększające atak, obronę, inicjatywę, morale itp. Artefakty tworzyć można jedynie w mieście, a wyższy poziom umiejętności zwiększa liczbę bonusów, jakie może posiadać jeden artefakt.



nigdy imponujące i dobrze wypchana księga magii zdecydowanie przydaje się bardziej.

Poza polem bitwy znalazły się też maszyny, których zasób pozostaje wciąż niezmienny, czyli mamy do dyspozycji baliste, namiot, wóz z amunicją i katapultę.

Dużą innowacją natomiast okazał się pasek w dolnej części ekranu, który pokazuje ikonki poszczególnych istot w kolejności ich udziału w bitwie, dzięki czemu wiemy, który wróg nas zaatakuje za chwilę i możemy zmodyfikować tę kolejność odpowiednimi czarami, czy zdolnościami naszych jednostek. Co też bardzo ciekawe, jednostki szybko dysponują swoją kolejką częściej niż te powolne, więc prędkość jednostek przestała mieć jedynie znaczenie dolecenia do wroga w jedną lub w dwie tury.

W kwestii prędkości jednostek mamy dwie oddzielne charakterystyki Initiative i Speed. Pierwsza oczywiście decyduje o kolejności rozpoczęcia ataku, a druga o liczbie pól, na jakiej możemy się w jednej turze poruszać.

Z racji tego, że bohater znów wyszedł poza planszę, to nie można go zabić, ale równocześnie natychmiast ginie, jeśli zginie ostatnia posiadana przez niego jednostka. No i nie można też naturalnie ukrywać, że podobnie jak w H3 heros nie może się poruszać bez jednostek, ani jednostki bez herosa.

Alt + Tab

Bardzo miłym drobiazgiem jest też szybka, sprawna i bezproblemowa praca przełączania okien, tzn.

możliwość korzystania z kombinacji Alt + Tab bez obawy o wysypanie się gry, czy powieszenia systemu.

Gdy długo gramy i często się przełączamy, wreszcie kończy się pamięć i po przełączeniu trzeba trochę poczekać na wznowienie gry oglądając czarny ekran z napisem Heroes V, jednakże jeśli przełączamy się sporadycznie, bo nagle coś, to nie ma najmniejszych problemów – przełączenie się działa natychmiast nie powodując przy tym żadnych dziwnych uszkodzeń ustawień pulpitu.

Podsumowanie

Gra robi bardzo dobre wrażenie. Po niezbyt atrakcyjnych obrazkach i bardzo zniechęcających pseudo demach w wersji beta gra finalna naprawdę miło zaskakuje. Gra to prawdziwa przyjemność. Piękna grafika w połączeniu z przyjemnością odkrywania Heroesów na nowo to prawdziwie uzależniająca mieszanka.

Wszyscy Ci, którzy nie byli zadowoleni z H4 i wciąż grali w H3, na pewno będą z nowej części zadowoleni. Ci natomiast, którym pomysł z Heroesów IV się podo-

Atrybuty:

Race	Primary	Secondary
Heaven	Defence	Attack
Inferno	Attack	Knowledge
Necropolis	Spellpower	Defence
Sylvan	Defence	Knowledge
Dungeon	Spellpower	Attack
Academy	Knowledge	Spellpower

bały, mogą być trochę zawiedzeni całkowitą rezygnacją także z tych dobrych pomysłów, które H4 wprowadzał. Jednakże nowy Heroes jest na tyle atrakcyjny, że nie sposób czuć do niego jakiegos żalu. Pomimo tych mankamentów wciąga i oczarowuje swym pięknem jak wiosenna róża w blasku wschodzącego słońca.

Muzyka w grze jest dobrze dobrana – praktycznie się jej nie zauważa – choć tu również można mieć podzielone zdania, niektórzy byli zakochani w muzyce z Heroesa III, która faktycznie miejscami była tak piękna, że nie tylko się ją zauważało, ale nawet grzebało się w plikach gry, żeby słuchać jej także poza grą. W H5, podobnie jak w H4 muzyka już nie budzi tak wielkich emocji, ale jakości nie można nic zarzucić.

Po słowie

A co z Age of Wonders chciało- by się powiedzieć? Ano właśnie – AoW jest grą, której większość heroeso-maniaków nawet nie zna, a Ci nieliczni, którzy mieli okazję po-

znać, podchodzą do niej z niechęcią. Jednakże pod względem technicznym AoW choć stare wciąż przebija wszystkie części Heroesa. Może nie ma tak pięknej grafiki, ale mnogość ras, ich wyrazistość i sam sposób rozgrywki, pole bitwy będące prawdziwym zbliżeniem otoczenia i uwzględniające wszystkie okoliczne armie, podobnie jak zamek mogący zostać okrążony i oblężony z 9 stron równocześnie, a na polu bitwy wszystkie 9 armii swoje miejsce znajdzie wydaje się wyprzedzać Heroesów o kilka co najmniej lat.

Mimo to jednak Age of Wonders ciągle pozostaje w cieniu prawie niezauważona. Trochę szkoda. Ale trudno nie zgodzić się z opinią, że AoW jednak czegoś brakuje – nie ma tego dziwnego czaru Hero-

esa, który sprawia, że Heroes choć znacznie uboższy w realistykę i możliwości to jednak przyciąga i oczarowuje znacznie bardziej.

Nie ma też przecież żadnych szans na połączenie obu tych produkcji. Podobnie jak twórcy GTA nie zauważają, lub pewnie nie chcą zauważyć genialności Mafii pod wieloma względami, podobnie Heroes pewnie nigdy nie wykorzysta osiągnięć Age of Wonders. Niewątpliwie dla gracza jest to przykre, ale z drugiej strony przynajmniej nie jest nudne.

A z Heroes V na nudę narzekać na pewno nie można, więc życząc wszystkim wielu miło spędzonych godzin gry i niezapominania, że spać też czasem trzeba.

IronWolf

Wymagania sprzętowe:

System operacyjny:	Windows® 2000/XP
Procesor:	Pentium® 4 lub AMD Athlon™ 1.5 GHz (zalecane 2.4 GHz)
Pamięć RAM:	512 MB (zalecane 1 GB)
Karta graficzna:	Zgodna z DirectX® 9 - 64MB RAM (zalecane 128 M)
Karta muzyczna:	Zgodna z DirectX® 9
Miejsce na dysku:	2+ GB



Wojskiem

Umowy międzynarodowe, coraz ostrzejsze prawo, podsłuchiwanie własnych obywateli – świat wciąż szuka skutecznych sposobów zwalczania terroryzmu. Pomysłów jest wiele, wróg pozostaje ten sam, niestety, ciągle aktywny.

Świat zdał sobie sprawę z konieczności zwalczania terroryzmu tuż po odkryciu jego istnienia. Działalność terrorystyczna godziła w końcu w podstawy państwa i jego system prawny, podważała bowiem wyłączność państwa do stosowania siły. Nie bez znaczenia było również to, że zwłaszcza na przełomie XIX i XX w. akcje terrorystów osiągały najczęściej reprezentantów najwyższej władzy. Do tego dochodziły jeszcze brak społecznej aprobaty, a potem niemal całkowite społeczne potępienie, które terroryści osiągnęli po rozszerzeniu katalogu ofiar o ludność cywilną.

Pierwsze prace zmierzające do ograniczenia terroryzmu drogą regulacji prawnych rozpoczęto w latach 30. XX stulecia. Efektem działań podjętych przez Ligę Narodów był sporządzony w 1935 r. raport o terroryzmie, będący podstawą do przyjęcia w 1937 r. Konwencji o zapobieganiu i zwalczaniu terroryzmu. Zabrakło jednak koniecznych ratyfikacji i konwencja nie weszła



w życie. Nie zmieniły zasadniczo nic także zawierane przez państwa pod patronatem ONZ umowy. Prawne środki podjęte później objęły głównie tworzenie norm uznających terroryzm za przestępstwo i dających podstawę do karania jego sprawców. Opracowane i przyjęte przez wiele państw zostały bardziej szczegółowe normy dotyczące zasad ścigania terrorystów, określające jednocześnie surowe kary za terrorystyczne działania.

Próby pełniejszego uregulowania kwestii terroryzmu nasiliły wkrótce szybki rozwój stosunków

międzynarodowych oraz rozwój komunikacji lotniczej i technologii, które ułatwiały kontaktowanie się rozsianych po świecie organizacji. Do poważniejszego podejścia do problemu skłaniała decydentów też postępująca radykalizacja podejmowanych przez terrorystów działań. Prowadzone, głównie przez ONZ, prace nad możliwymi do zaakceptowania przez społeczność międzynarodową regulacjami zaowocowały powstaniem obowiązujących do dziś konwencji. Znalazły się wśród nich Konwencja Tokijska z 14 września 1963 na temat

i prawem

przestępstw i niektórych innych czynów popełnionych na pokładzie statków powietrznych, Konwencja Haska o zwalczaniu bezprawnego zawładnięcia statków powietrznych z 1970 r. oraz Konwencja Nowojorska z 1973 r. o zapobieganiu i karaniu przestępstw przeciwko osobom korzystającym z ochrony międzynarodowej oraz siedzibom i środkom komunikacji przez nich używanym. Wkrótce doszły do nich, uważane za jedne z istotniejszych: europejska konwencja o zwalczaniu terroryzmu z 27 stycznia 1977 r. oraz międzynarodowa konwencja przeciwko braniu zakładników sporządzona w Nowym Jorku 18 grudnia 1979 r.

Przyjęte akty nie załatwiły jednak sprawy. Ciągłe brakowało bowiem ujednoliconego prawa, które przyczyniłoby się do regulacji kwestii terroryzmu międzynarodowego. Powodem były dyktowane partykularnymi interesami różnice w stanowiskach go dotyczących. Niezgodności dotyczyły wyboru środków mających na celu przeciwdziałanie terroryzmowi, oceny zagrożeń nim powodowanych, ale przede wszystkim braku jednej, wspólnej definicji zjawiska powodującego te wszystkie problemy. Główna trudność z jej stworzeniem polegała na odróżnieniu terroryzmu od walki narodowowyzwoleńczej, o co spierają się od lat członkowie ONZ. Można powiedzieć, że dojście do porozumienia utrudniają państwa Trzeciego Świata, a zwłaszcza kraje arabskie, afrykańskie i azjatyckie, które podczas debat ONZ zwykle bronią prawa uciskanych narodów do walki o wolność uniemożliwiając nie tylko zdefiniowanie terroryzmu, ale i jego potępienie. Do winowajców należą również kraje, których problem ten nie dotyczy, lub które sprzyjają jego roz-

wojowi i korzystają z niego jako narzędzia swojej polityki.

Kolejnym utrudnieniem jest ogromna rola mediów, które w swoich staraniach o bycie obiektywnymi i neutralnymi zatarły istniejącą kiedyś w świadomości społecznej różnicę. Nadużywają określenia „terrorysta” stosując je w odniesieniu do każdego, kto przy użyciu przemocy popełnił zabroniony czyn. Inne nie będąc obiektywnymi celowo nie stosowały i nie stosują tego terminu w przypadkach, gdzie było lub jest to jak najbardziej na miejscu. Do wszystkich wymienionych problemów należy wreszcie dodać oczywistą złożoność zjawiska terroryzmu i jego ciągłą zmienność oraz mające także znaczenie skomplikowane procedury decyzyjne organizacji międzynarodowych.

Niepowodzenia w próbach osiągnięcia porozumienia zwróciły uwagę na to, jak trudno może być z respektowaniem przez niektóre państwa ciężko wypracowanych ustaleń. Kolejna wątpliwość dotyczyła rzeczywistej skuteczności działań podejmowanych w walce z tym najczęściej transnarodowym przeciwieństwem. Deklaracje polityczne sprzyjały jednak tworzeniu klimatu sprzeciwu i potępienia wobec terroryzmu, w którym znacznie łatwiej było prowadzić konkretne działania zmierzające do jego pokonania. Zaczęły powstawać czarne listy organizacji terrorystycznych i państw wspierających terroryzm. Podejmowano też próby ukarania krajów podejrzewanych o sponzorowanie terroryzmu, takie jak amerykański atak lotniczy na Libię





w 1986 r. Rozpoczęło się też masowe dostosowywanie już istniejących lub powoływanie nowych, wewnętrznych jednostek zwalczających terroryzm, drużyn ratowniczych specjalizujących się w odbijaniu zakładników oraz sztabów negocjatorów. W Polsce są to specjalne kompanie antyterrorystyczne, w tym SPAP (Samodzielny Pododdział Antyterrorystyczny Policji) oraz jednostka GROM wzorująca się na brytyjskim SAS.

W oparciu o istniejące regulacje międzynarodowe oraz rozmaite umowy o współpracy podejmować zaczęto wspólne działania operacyjne, w które angażowane są wywiady wojskowe, służby policyjne i specjalne wielu państw. W krajach Unii Europejskiej udało się osiągnąć porozumienie co do włączenia do wspólnej polityki konieczności zwalczania terroryzmu, co zaowocowało utworzeniem Europolu, struktury służącej do koordynacji działań operacyjnych między innymi z zakresu walki z terroryzmem. W 2004 powołany został europejski koordynator ds. zwalczania terroryzmu. Innym efektem było zatwierdzenie natowskiego Programu Prac na rzecz Obrony przed Terroryzmem, którego celem jest wspomaganie narodowych

programów naukowych i badawczych służących wypracowaniu nowych i udoskonalonych technologii przydatnych do zwalczania terroryzmu.

Poza międzynarodowymi umowami i podejmowanymi w oparciu o nie działaniami powstawały także wewnątrzpaństwowe regulacje dotyczące terroryzmu. Państwa nim zagrożone zaczęły dostosowywać odpowiednio krajowe ustawodawstwo karne, a nawet stworzyły specjalne ustawy antyterrorystyczne. Nowe rozwiązania prawne miały na celu nie tylko dostarczenie nowych narzędzi służbom odpowiedzialnym za bezpieczeństwo kraju, ale także – jak np. w Wielkiej Brytanii – stworzenie podstaw ścigania ideologii, która terroryzmowi daje początek i siłę przekonywania. Regulacje te znalazły się w opracowanej przez Brytyjczyków pięcioletniej strategii zwalczania terroryzmu Contest, która oparta jest na czterech zasadach tzw. 4 P, czyli: zapobieganie (Prevent), ściganie (Pursue), ochrona (Protect) i przygotowanie (Prepare).

Najdalej w zmianie swojego prawodawstwa poszły chyba Stany Zjednoczone. Przyjęty przez tamtejsze władze Akt Patriotyczny rozszerzył m.in. wszystkie upraw-

nienia służące inwigilacji i szpiegowaniu, zdjął wszelkie ograniczenia w zakresie przesłuchań, np. maksymalny czas ich trwania, zatrzymań, tajnych aresztowań oraz więzień bez wyroku sądowego. Dokument pozwolił też na monitorowanie ruchu internetowego bez nakazu sądu. Innym środkiem zapobiegawczym stało się też, po 11 września 2001 r., podsłuchiwanie rozmów telefonicznych Amerykanów, z czego niedawno musiał tłumaczyć się prezydent Bush.

Nie ma wątpliwości, że to właśnie atak na WTC i Pentagon wyśunał na pierwszy plan kwestie związane z międzynarodowym terroryzmem. Tematyka ta zawładnęła każdym międzynarodowym spotkaniem czy konferencją. Warto wspomnieć, że pierwszą w naszej części Europy zorganizował w listopadzie 2001 w Warszawie prezydent Aleksander Kwaśniewski. Wzięli w niej udział prezydenci i przedstawiciele 16 państw naszego regionu, obserwatorzy m.in. z Rosji, Nato, ONZ i UE, a także w drodze telekonferencji prezydent USA G.W. Bush. Przywódcy, szefowie i członkowie organizacji międzynarodowych, wszyscy snuli i snują rozważania nad źródłami terroryzmu, mnożą zapewnienia

o współpracy, wzajemnym wsparciu oraz zapowiedzi skuteczniejszej koordynacji działań. Nawet kraje dotychczas posądzane o wspieranie terrorystów.

Walka z terroryzmem stała się tematem numer jeden. Skutkiem jest największa jak dotychczas kampania antyterrorystyczna, która skonsolidowała wokół Białego Domu niemal cały świat, łącznie z jego tradycyjnymi rywalami, tj. Rosją i Chinami. Głównym jej elementem stały się działania militarne zjednoczonych sił amerykańskich i brytyjskich przeciwko talibom ukrywającym oskarżonego o zamachy Osamę ben Ladena oraz prowadzone przez siły specjalne niemal całego świata wysiłki mające na celu pojmanie jego samego i innych członków Al-Kaidy. Działania podjęły najlepsze agencje wywiadowcze dążące do odcięcia terrorystów od pomocy logistycznej i finansowej. Kolejny etap to prowadzona od marca 2003 r. pod hasłem walki z terroryzmem akcja w Iraku, w której biorą udział także polscy żołnierze.

O ile nikt nie podważa konieczności zwalczania terroryzmu, stosowane w tym celu metody, choćby interwencje zbrojne takie jak ta w Iraku, budzą często wątpliwości



i wywołują fale krytyki nie tylko wśród pacyfistów czy obrońców praw człowieka. Amnesty International, będące największym światowym ruchem sprzeciwiającym się ich łamaniu, opierając się choćby na przykładzie przetrzymywania domniemyanych terrorystów w bazie Guantanamo na Kubie, wielokrotnie alarmowało, że hasło walki z terroryzmem sprzyja manipulacjom. Aktywiści ruchu uważają, i czasem ciężko się z nimi nie zgodzić, że wiele rządów traktuje je po prostu jak przyzwolenie na odsta-

wienie praw człowieka na bok. Istnieją wręcz takie, które używają „wojny przeciwko terroryzmowi”, aby zalegalizować represje wobec własnych wrogów politycznych oraz swoją porażkę w rozwiązywaniu problemów i konfliktów lokalnych. Nic dziwnego, że takie podejście budzi obawy. Niewykluczone przecież, że walka z jednym potworem zrodzi całe zastępy innych. A liczba ich ofiar będzie znacznie większa.

McDo



Macierz

W czasach, w których zabija się za walkmana i bije własną matkę za grę komputerową, nawet nie wchodząc do matriksa, nie można mieć już żadnej pewności, że on nie wejdzie w nas...

Czy zastanawialiście się kiedyś, o co będą się toczyły w przyszłości wojny? Wiadomo – o surow-

ce – przecież jest wiele takich, które nie są odnawialne, a coraz więcej z nich zaczyna się wyczerpywać, ale przecież to nie są wojny przyszłości, tylko teraźniejszości, a nawet przeszłości – ludzie od wieków wojowali o surowce i czynią to nadal niezależnie, czy z powodu ich ograniczonej ilości w skali globalnej, czy z powodu zwykłego ich braku we własnych magazynach.

Ostatnimi czasy dość głośno się zrobiło o pewnym młodzieńcu, który zabił za discmana. Pomijając nawet żenujący fakt, że w Polsce podobnych przypadków dziennie jest kilka i zajmuje się nimi jeden policjant śledczy z książeczką kombi-

tancką w kieszeni i rowerem na wyposażeniu, a ten jeden młodzieńiec został wyróżniony aż dwustoma policjantami na swoim ogonie tylko dlatego, że zrobił to samo, tylko w „lepszym” miejscu.

Dla nas jednak w tym artykule bardziej interesujące będzie samo zachowanie młodzieńca, a właściwie nie jego zachowanie, tylko zachowanie wielu młodzieńców na całym świecie, którzy może nie dokonują tak brutalnych czynów, ale nigdy nic nie wiadomo...

Temat gier on-line był już na łamach naszego pisma poruszany, jednakże ja poruszę go od trochę innej strony. W grach tych, o ile tyl-



Inside

ko są one międzynarodowe, często pojawia się element zrzeszania w grupy narodowe. Wszyscy obywatele danego kraju łączą się ze sobą w jakiś twór w zależności od gry – sojusz, klan, czy jeszcze coś innego – i razem sobie pomagając toczą rozgrywkę dalej.

Przez to jednak często dochodzi do wirtualnych wojen międzypaństwowych. I nie ma może w tym nic złego, jeśli tylko pozwala to rozładować napięcie na ekranie monitora unikając przy tym konfliktów w świecie rzeczywistym.

O rozładowaniu napięcia zwykle mogą jednak mówić jedynie zwycięzcy. Pokonani w zależności od charakteru zachowują się różnie, ale część z nich pewnie pomyśli: „tacy jesteście twardzi? Szkoda że nie możemy się zmierzyć w realu – zobaczylibyśmy, kto jest lepszy”.

Ryzyko jest na pewno tym większe, im gra więcej czasu wymaga na rozwój, a straty są nieodwracalne. Co jest praktycznie równoznaczne z uzależniającymi właściwościami takiej gry.

Nie tak dawno mieliśmy okazję słyszeć o chłopcu, który pobił krzesłem matkę, gdy ta odłączyła mu komputer podczas gry w jedną z tego właśnie rodzaju rozrywek sieciowych. Nie ma więc wątpliwości, że gry takie potrafią rodzić silne emocje.

Co więc jeśli w grę taką akurat grał będzie jakiś ludek i zostanie poważnego kopa podczas wojny z innym państwem i taki ludek za 10 czy 20 lat zostanie rzeczywistym przywódcą swego narodu, który do tego będzie akurat dysponował jakąś tam bronią masowego rażenia, choćby nawet tą niechłubną i zarazem najbardziej skuteczną bronią biologiczną?

A zresztą nawet na co dzień nie do końca świadomie te uprzedzenia wyniesione z rozgrywek przenosimy możemy do rzeczywistości. Bo przecież jeśli jakaś na-



cja zrobi komuś coś złego w świecie wirtualnym, to nie będzie on już potrafił tak całkiem beznamietnie na tę nację reagować w świecie rzeczywistym, nawet mimo szczyrych chęci.

Czy więc w czasach masowego postępu automatyzacji, komputeryzacji, informatyzacji, globalnego dostępu do Internetu, komputerów dla najbardziej potrzebujących krajów Afryki i postępującemu pomału, lecz nieubłagane rozwojowi sztucznej inteligencji może dojść do wojny z powodu waśni w grze komputerowej?

Nietzsche skwitowałby krótko:

„Kto walczy z potworami, niechaj baczy, by sam przy tem nie stał się potworem.

Zaś gdy zbyt długo spoglądasz w otchłań, otchłań wejrzy także w ciebie”.

(„Poza Dobrem i Złem”, rozdział IV)



Chlebuś szczególnej urody



Kiedy porozumiewamy się werbalnie, używamy języka. W moim przypadku polskiego. Wiadomo, chodzi o zakres słów, które wymawiamy. Co mam na myśli? Język literacki, potoczny, regionalny, a może zlepek wszystkich rodzajów po trochu. Posłuchaj, Polaku!

Poproszę chlebuś i maselko. Stojąc w sklepie w kolejce myślę sobie – chlebuś to musi być chleb ponad wszystkie chleby, wyrób szczególny. Niestety, nie. Ekspedientka podała jeden z wielu. Po prostu chleb. Maselko też okazało się zwykłym masłem, a pieniążki pieniędzmi. Inny kwiatek, który rozbałił mnie w sklepie spożywczym: „Przyjmujemy tylko butelki z wina”. Według mojej wiedzy, butelki można produkować z różnych materiałów, ale żeby z wina, nie wiedziałem. To byłby na pewno okaz na miarę nagrody Nobla. No cóż, nawet ja nie wiem wszystkiego. Nie wiem również, jak ofiara wypadku mogła pojechać do szpitala na sygnale, wydawać by się mogło, że powinna pojechać karetką pogotowia.

Powinienem myśleć literalnie, czy intencjonalnie. A co z ostrym psem? Czy można się nim skaleczyć? A czy zły pies to taki, który zszedł na złą drogę, czy taki, którego nikt nie lubi i żyje na marginesie psiej społeczności? Ciekawe, co na to psi wymiar sprawiedliwości?

Takich przykładów mógłbym przytaczać bardzo dużo. Nie są to problemy, które spędzają mi sen z powiek, ale często mam ochotę zapytać, co pani lub pan miał na myśli mówiąc np. szczał w dziesiątkę zamiast strzał. Czy mam prawo ingerować w takie zachowania? Przecież nie podobają mi się, czasem śmiesz, ale nie wyrządzają mi krzywdy. Nikt nie zmusza mnie do ich używania. Żaden paragraf kodeksu karnego nie określa kary za kaleczenie języka. Więc może dobrze, że są, jest zabawnie, kolorowo. Gdyby wszyscy używali poprawnej literackiej polszczyzny – jakie byloby to nudne, szare. Urozmaicony język potoczny to dopiero frajda. Przeważnie wszyscy wiemy, co autor wypowiedzi miał na myśli.

Ozzy

Widziała pani taki czajnik?

Zapłaciła koleżankę za paliwo

Pewna Niemka, zostawiła na stacji paliw swoją koleżankę jako zastaw kiedy okazało się że nie ma pieniędzy, by zapłacić za benzynę. Kobieta miała pojechać do najbliższego bankomatu i pobrać pieniądze. Gdy po dwóch godzinach wciąż nie było jej widać, pracownicy stacji zawiadomili policję. Okazało się, że młoda Niemka już kilkakrotnie kradła w ten sposób paliwo.

Przerażający „Kiciuś”

Pewna rodzina z małego miasteczka w Apalachach toczy bój o to, by móc zatrzymać w domu „Kiciusia”. Rzeczony „Kiciuś” to ponad 180-kilogramowy dorosły lew. Sąsiedzi boją się, że zwierzak mógłby kiedyś kogoś zaatakować, dlatego żądają, by Collinsowie pozbyli się pupila. Ci jednak nie chcą o tym słyszeć i twierdzą, że kilka lat temu uzyskali od władz Kentucky pozwolenie na trzymanie w domu lwa. Od tego czasu jednak prawo się zmieniło i obecnie nie wolno hodować na własną rękę zwierząt „z natury niebezpiecznych”. Władze stanu Kentucky rozglądają się za jakimś zoo, w którym mógłby zamieszkać lew, choć nie zdecydowały jeszcze, czy odebrać „Kiciusia” rodzinie.

„Bum” w toalecie

Słowo „bum” nabazgrane na ścianie toalety samolotu US Airways - lot 2024 z Waszyngtonu do Bostonu - wystarczyło, aby wywołać alarm bombowy. Napis odkryła załoga w czasie lotu, pilot natychmiast skontaktował się z służbami naziemnymi, które przygotowały się do akcji na lotnisku. Po przeszukaniu samolotu materiałów wybuchowych nie znaleziono.

Student spał na drzewie

Pewien brytyjski student po pijanemu wszedł na drzewo, a potem nie umiał z niego zejść. Uwolniła go dopiero wezwana na pomoc ekipa strażaków. Młodzieniec na wysokości ok. 30 metrów ułożył się w gałęziach i zasnął. Kiedy rano przebudził się i zobaczył, gdzie się znajduje, przerażony zadzwonił z telefonu komórkowego do straży pożarnej. Kilku mężczyzn przez półtorej godziny ostrożnie ściągało studenta na ziemię. Chłopak był bosy, zawstydzony i nieco zziębnięty, a przede wszystkim miał gigantycznego kaca.

Wśród Chińczyków najlepsza Polka

Wypracowanie w języku chińskim, napisane przez 12-letnią Emilię Łochowską, zostało najwyżżej ocenione przez jury i wygrało organizowany w Pekinie 7. Światowy Konkurs dla uczniów szkół podstawowych. Polka odebrała w Pekinie dyplom honorowy i okolicznościowe nagrody. Wcześniej trzykrotnie triumfowała w konkursach plastycznych. Podczas uroczystości transmitowanej przez telewizję chińską zapowiedziano, że zbiór wyróżnionych wypracowań zostanie wydany w formie książkowej.

Kazimierz Górski

1921 – 2006

Stało się to, co stać się musiało. Odszedł Człowiek, o którym jedni mówili jako o symbolu polskiej piłki, inni nazywali go trenerem tysiąclecia. Kazimierz Górski odszedł po długiej chorobie 23 maja nad ranem.

Dla piłkarzy był niemal jak ojciec, dla wszystkich, którzy Go poznali – stawał się przyjacielem. Bo Górski taki był – miał niewiarygodnie dobre serce, a przy tym wzbudzał szacunek. Niezależnie od tego, czy komunikował Ćmikiewiczowi: „siedzisz w rezerwie”, czy przyjmował zaproszenie na otwarcie boiska w małej miejscinie – lubili go wszyscy. Był otwartym, skromnym, życzliwym Człowiekiem. Ostatnim z wielkich. Tym, który w jednym zdaniu określił zasady i sens całego futbolu: „Piłka jest okrągła, a bramki są dwie”.

Najczęściej mówi się o nim jako o architekcie sukcesu z Monachium. Drużyna Górskiego zdobyła wtedy najważniejszy laur w historii polskiej piłki: złoty medal igrzysk. Ale sukcesów miał więcej. Oprócz złota i srebra olimpijskiego, jego drużyna przywozła brąz z mistrzostw świata.

Górski był lwowianinem. Tam zaczynał przygodę z piłką – był nastpnikiem w RKS Lwów. Tam wracał myślami przez całe życie. Do wybuchu wojny grał w Spartaku Lwów i Dynamie. W 1944 r. zgłosił się na front. Dotarł do stolicy i tu pozostał. Grał w Legii, nazywano go tu „Sarenką”. Potem trenował innych – najpierw u boku Wacława Kuchara



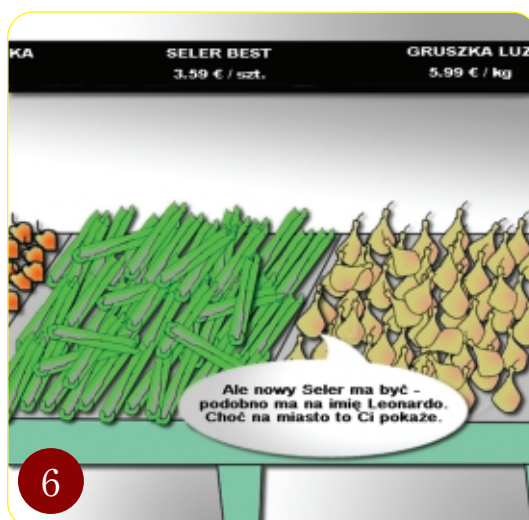
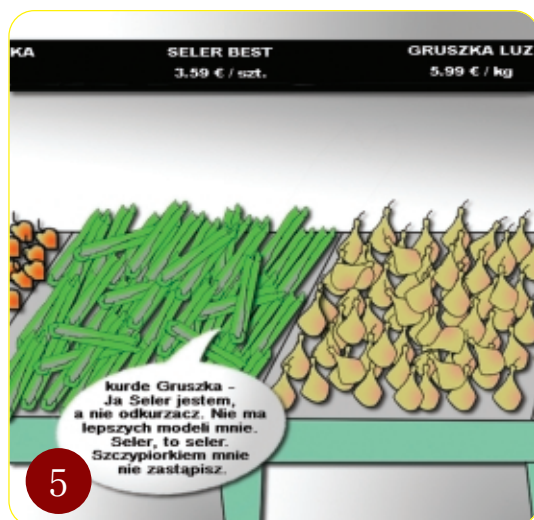
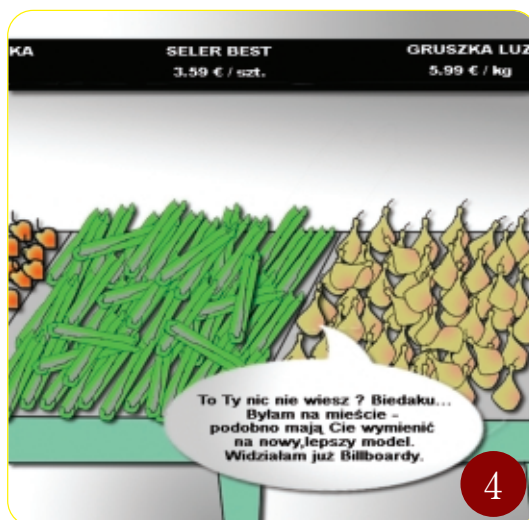
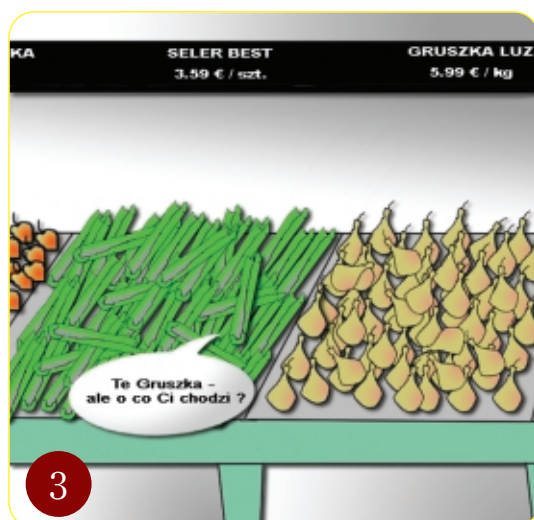
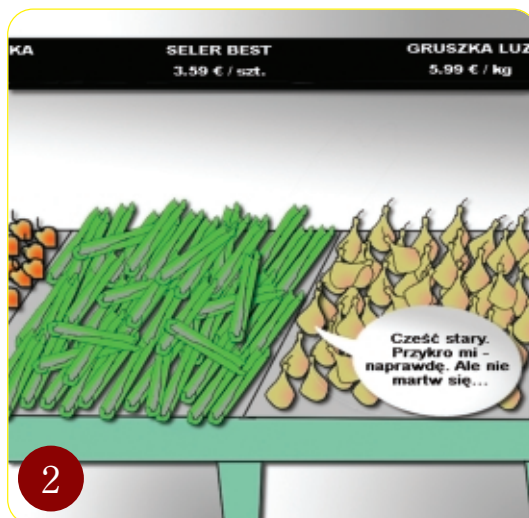
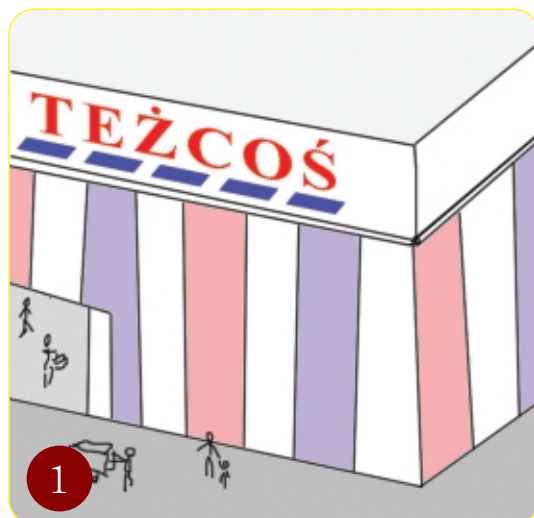
i Węgry Janosa Steinera, potem samodzielnie prowadził Marymont Warszawa, Gwardię Warszawa i Lubliniankę. Od 1956 r. był szkoleniowcem Polskiego Związku Piłki Nożnej, zajmując się przez dwa lata reprezentacją juniorów. W latach 1966 – 1970 pracował z reprezentacją młodzieżową do lat 23, z którą osiągnął spore sukcesy. Z niej wywodzili się późniejsi medaliści igrzysk olimpijskich i mistrzostw świata. Na rok przed igrzyskami olimpijskimi w 1972 r. Kazimierz Górski został trenerem pierwszej reprezentacji Polski. Pierwszy mecz ze Szwajcarią Polacy wygrali 4:2. Potem był 1972 rok i złoty medal igrzysk. Dwa lata później trzecie miejsce w finałach mistrzostw świata i znów za dwa lata srebrny

medal na igrzyskach w Montrealu. Był mistrzem w trenowaniu, stworzył drużynę, przed którą najlepsi odczuwali strach. W latach 1971 – 1976 zagrała 73 mecze wygrywając w 45., remisując w 12, przegrywając zaledwie w 16. Trenował Panathinaikos Ateny, Kastorie, Olympiakos Pireus, Ethnikos. Zasiadał we władzach PZPN, od 3 lipca 1995 r. był prezesem honorowym związku.

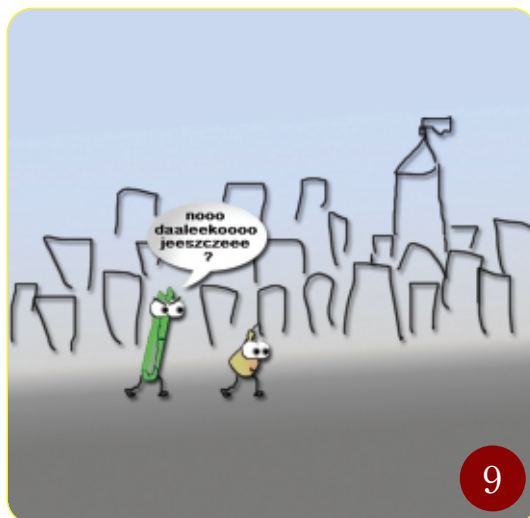
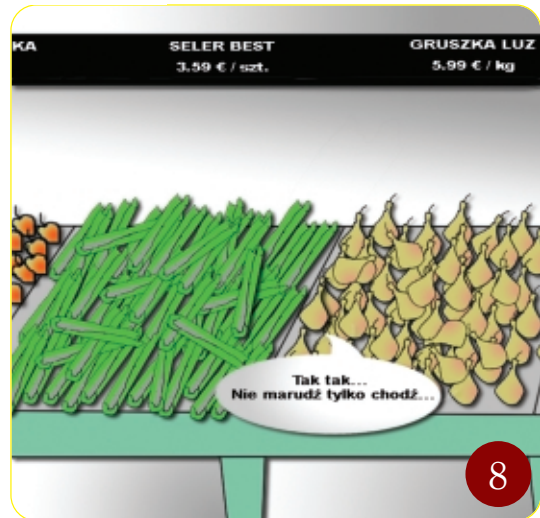
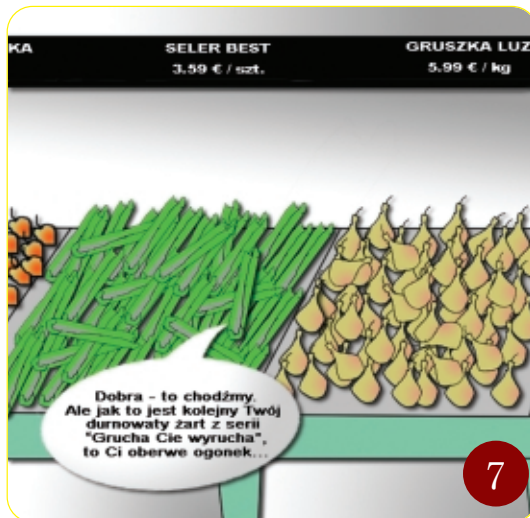
Rozpoczął złotą erę polskiego futbolu. Przyglądał się piłce z niegasnącą nadzieją. Nie doczekał mundialu. Chorował bardzo ciężko; cierpiał, lecz walczył jak lew. Kazimierz Górski, 1921 – 2006. Będzie nam Go brakowało.

Redakcja

BEST



SELER



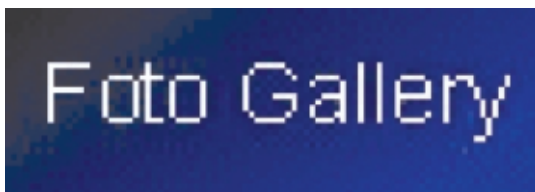
DrWiśnia

Partnerzy

Reset Forever
<http://reset-forever.org>



Toudi Foto Galery
<http://foto.gallery.td.pl>



Apeiron Magazine
<http://www.apeironmag.pl>



Przebudzenie
<http://www.przebudzenie.net>



Chcesz aby twój banner znalazł się tutaj?
Napisz do nas (redakcja@podtext.pl),
a zobaczymy, co da się zrobić.

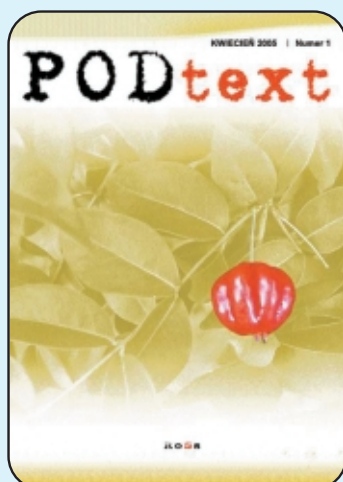
REKLAMA



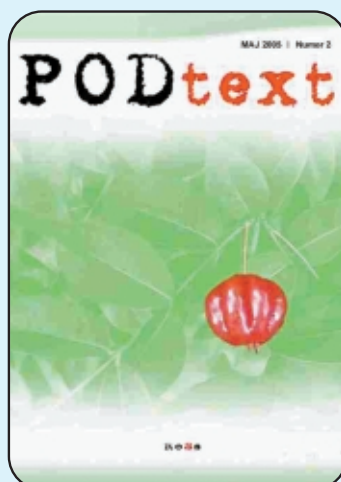
Stopka redakcyjna

redaktor naczelny:	Piotr „PeWueR” Rodzeń
redakcja:	Magda „McDo” Odziemczyk „IronWolf” Marcin „RoSs” Rosiczka „UszaQ” „Ozzy”
korekta:	pani Magda
layout, skład:	Piotr „PeWueR” Rodzeń
webmasterzy:	„Toudi” Marcin „RoSs” Rosiczka
zdjęcia, ilustracje:	„Toudi” „małenstwo” http://sxc.hu
witryna internetowa:	http://www.podtext.pl/
adres e-mail:	redakcja@podtext.pl
forum:	http://pgu.webhop.org/
współpracownicy:	Bartek „Levis” Lewicki, „Xander”, Justyna „MASZkara” Maszewska, „Fox”, „Corky”, „Lukas”, „Nel”

Do pobrania na www.PODtext.pl



PODtext Numer 1
Kwiecień 2005



PODtext Numer 2
Maj 2005



PODtext Numer 3
Czerwiec 2005



PODtext Numer 4
Lipiec 2005



PODtext Numer 5
Sierpień 2005



PODtext Numer 6
Grudzień 2005



PODtext Numer 7
Styczeń 2006



PODtext Numer 8
Luty 2006



PODtext Numer 9
Marzec 2006



PODtext